Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MUCKI MAULWURF

MATERIEL
Un plateau
4 figurines cartonnées représentant des taupes de différentes couleurs avec leurs socles correspondants.
10 cartes représentant des galeries
6 cartes représentant des panneaux "danger" (taupe avec barre transversale)
un dé avec les valeurs 1, 2 ou 3

BUT DU JEU
Le but du jeu consiste à arriver le premier dans l'une des taupinières d'arrivée (taupinières à damier).

PREPARATION
Le plateau est déplié sur la table. Il faut prendre autant de cartes danger qu'il y a de joueurs. Les cartes danger sont mélangées avec toutes les cartes galerie faces cachées. L'ensemble des cartes forme une pioche. Les cartes danger restantes sont rangées dans la boîte.
Chaque joueur se voit attribuer une taupe, qu'il place sur le socle de couleur correspondant. Il place ensuite sa taupe (une taupe par case) sur la taupinière de départ de son choix (taupinières sans le drapeau à damiers).

DEROULEMENT DE LA PARTIE.
Le joueur qui a déjà vu une taupe de ses propres yeux commence le premier. Si aucun des joueurs n'a jamais vu de taupes ou si plusieurs on déjà vu une taupe, c'est le joueur le plus jeune qui commence.
Lorsque c'est à son tour de jouer, chaque joueur lance le dé. Le dé indique un certain nombre de points (1, 2 ou 3) et ces points forment un capital que le joueur devra utiliser à chaque tour (il est interdit d'en conserver pour les tours suivants). Il pourra soit creuser (un point) soit courir (un point) soit creuser et courir si le nombre de points indiqués par le dé le permet

CREUSER
Dessin page 2 des règles.
Pour creuser, on prend une, deux ou trois cartes de la pioche, selon le nombre de points indiqués par le dé et on les pose sur le plateau. On peut aussi déplacer ou tourner des cartes déjà posées sur le plateau.
Chaque action vaut un point (poser, déplacer ou pivoter). Quand le tas de cartes est épuisé, on ne peut plus que déplacer ou tourner des cartes déjà posées sur le plateau. On ne peut pas poser une carte sur une case avec un rocher. La carte posée ou déplacée doit commencer (à partir des cases de départ) ou prolonger une tunnel existant. Lorsqu'une carte vient juste d'être placée, elle ne peut être déplacée par le joueur suivant.

COURIR
Dessin en haut page 3 des règles.
On ne peut faire courir que sa propre taupe. Courir signifie déplacer la taupe d'une, de deux ou de trois cases selon ce que l'on a décidé et ce que le dé indique, dans la direction de son choix et seulement si l'agencement du tunnel rend ce déplacement possible. On ne doit donc déplacer sa taupe que sur une case où est déjà posée une carte tunnel et on ne peut passer sur una case avec le panneau danger. Chaque déplacement d'une case coûte un point.

DEPLACEMENT SOUS LES TUNNELS
Dessin du milieu page 3 des règles.
Une taupe peut passer sous une autre taupe lorsque celle-ci se trouve dans une case située directement devant elle et lorsque ce dépassement s'effectue de façon à se rendre dans un tunnel existant. La direction que prend le tunnel occupé par la taupe qui va être dépassée est sans importance. On ne peut jamais passer sous les pierres et les cartes danger.
Dépasser, ce qui revient à passer par-dessous (voir schéma) coûte toujours trois points.

LES CARTES DANGER
Lorsqu'un joueur tire une carte danger, il peut la placer sur le plateau à l'endroit de son choix sur une case vide. S'il le souhaite, il peut la placer sur la route d'une taupe adverse en la plaçant au bout du tunnel de cette dernière pour lui barrer la route. Néanmoins, placer une carte danger coûte toujours tous les points indiqués par le dé pour un joueur. Même si le dé indique 3, le joueur ne peut effectuer que cette seule action pour ce tour. Déplacer une carte danger déjà posée sur le plateau coûte 2 points.

FIN DE LA PARTIE
La partie se termine lorsqu'une des taupes est arrivée jusqu'à l'une des taupinières à damiers et cette taupe a gagné. On peut jouer jusqu'à l'arrivée des taupes suivantes pour désigner le second ou le dernier. Les taupes pourront utiliser la même taupinière d'arrivée.

Variante pour les plus jeunes
Pour simplifier le jeu, on jouera sans les cartes danger.
Pour les experts
On pourra utiliser toutes les cartes danger indépendamment du nombre de joueurs.